

# Dejme se do vyprávění digitálních příběhů!

Bořivoj Brdička

*Kdysi dávno jsme při vyprávění příběhů sedávali u táborového ohně. Dnes stačí si sednout k počítači. Pomocí něj můžeme nejen sledovat příběhy cizí, ale též svoje vlastní vyrábět. K tvorbě na média bohatého příběhu dnes není třeba mít k dispozici profesionální studio, je možné ho udělat doma na koleně. Hlavní je mít posluchače. Teď už to nemusí být jen naši nejbližší – rodina a přátelé. Existuje prostředí, kde se všechny dříve neznámé digitální příběhy shromažďují a zveřejňují. Je to obrovská skládačka odrážející podobu našeho světa. Tvoří příběh, který říká, jací jsme.*

## **Osobností roku 2006 jsme MY – uživatelé Webu 2.0**

Web 2.0 je naprosto výjimečný sociální experiment, který má vliv na vývoj celé naší civilizace. Jako každý experiment může být též neúspěšný. U lidí, na rozdíl od jednodušších organizmů jako jsou třeba bakterie, nelze předem odhadovat, jak se budou chovat při množství přesahujícím 6 miliard v podmínkách umožňujících jim vzájemnou spolupráci. Rok 2006 naznačil, jak by možná mohl další vývoj vypadat. Otevírá se nám příležitost budovat skutečné mezinárodní porozumění. Ne tak jako dříve – politik s politikem, vědec vůči vědci, osobnost ve vztahu k jiné osobnosti. Nyní máme šanci spojit se občan s občanem, člověk s člověkem. Stačí zapnout počítač a nepřestanete se divit, kdo všechno na vás čeká.

Jen do toho! Copak nejste ani trochu zvědaví?

*Person of the Year: You, Time.com, December 17, 2006*

Takto časopis Time uvedl své neobvyklé rozhodnutí udělit prestižní ocenění Osobnost roku všem uživatelům, kteří se v současné době podílejí na tvorbě obsahu internetu. Ještě před několika lety byl vývoj internetu veden především snahou obchodníků vydělávat prostřednictvím přímého prodeje zboží. Dnes se zájem všech poněkud posunul směrem k tzv. Webu 2. generace, který je charakteristický svou možností vytvářet sociální kontakty mezi lidmi. Schematicky znázorněn ten proces vypadá asi takto:



*Web 2.0 jako živoucí organizmus, podle materiálů Cornell University publikoval New York Times a do svého Blogu převzal Brian Phipps*

Kontakty ale nelze navazovat jen tak bezdůvodně. Vznikají nejčastěji jako reakce na něco, co bylo na internetu zveřejněno. Může to být deníkový zápis v blogu, jednoduchý vzkaz ve fóru, odborný článek, zvukový záznam v podcastu, pouhá fotografie nebo třeba také s určitým záměrem natočená video sekvence. Ve všech těchto případech se autor snaží oslovit jiné uživatele internetu. Podaří se to jen tehdy, má-li jim co zajímavého říci. Každý z nás dokáže vyprávět, někdo lépe, jiný hůře. Jedná se do značné míry o umění. Všichni se ale určitě můžeme v této schopnosti zlepšovat. Zatímco dříve mohl každý jedinec své nápady sdělovat pouze svému okolí, dnes je díky technologiím možné během okamžiku předat myšlenku obrovskému množství lidí. K určitému přenosu informací docházelo od pradávna dokonce i mezi vzdálenými kulturami. Je to patrné například na shodných rysech tradičních pověstí a bájí různých národů. Proces předávání myšlenek a nápadů je však dnes značně usnadněn. Tato skutečnost bude mít nejspíše vliv na další vývoj celé naší civilizace.

### **Jak vytvořit dobrý příběh**

S vyprávěním příběhů se setkáváme od útlého dětství v roli posluchače pohádek. Má to velký význam pro vývoj představitosti, empatie i vlastního vztahu ke společnosti. Z každého se jednou stane též aktivní vypravěč. Začínáme hned, jakmile se naučíme mluvit, a vyprávíme pak celý život minimálně svému nejbližšímu okolí. Je to způsob, jak člověk transformuje své individuální chápání věcí do formy veřejně přijatelné.

Dobrý příběh se musí posluchače či diváka nějakým způsobem dotknout. Musí ho vtáhnout do děje a vytvořit tak určité propojení s autorem. Skutečně vynikající příběh má vždy něco jako punc pravdivosti, který rezonuje se základními lidskými pudy. Nutně nemusí být hlubokomyslný, stačí, když posluchače či diváka rozesměje, donutí ho přemýšlet nebo být zvědavý na pokračování.

Každý příběh musí být založen na konfliktu, který vyvolává zájem. Není-li vysloveně triviální, musí mít dobře promyšlenou kostru, která drží jednotlivé části pohromadě. Musí mít směr a cíl, který dává dílu smysl.

### **Výukové využití digitálních příběhů**

Každý má své vlastní příběhy. Popisují osobní životní zkušenosti a, jsou-li předány někomu jinému, pomáhají prostřednictvím takto společně sdílených sdělení začlenit nás do společnosti. Vyprávění příběhů má proto své nezastupitelné místo mezi moderními výukovými metodami podobně jako hraní rolí (drama) nebo řešení problémů.

Každý učitel ví, že když ve třídě vypráví příběh o sobě, s jistotou získá zájem všech žáků. Umí-li si dokonce sám ze sebe udělat legraci, stává se v očích žáků mnohem skutečnější. Dáme-li příležitost vyprávět samotným žákům, vytvoříme tím takové výukové prostředí, které žáky navede na cestu vyprávění pestrých a smysluplných příběhů po celý zbytek jejich života.

Dnes je možné vyprávění příběhů zdokonalit pomocí žákům blízkých digitálních nástrojů jako statickou fotografií, zvukem v podobě hudby nebo hlasového záznamu, videem apod. Ze všech těchto komponent je možno sestavit tzv. digitální příběh. Podobně jako u profesionálů, začínají i žáci nejprve přípravou námětu. Na jeho základě pak vytvoří scénář, který posléze použijí pro výrobu své digitální prezentace. Díky propojení tvořivého psaní s vlastní prací s digitálními nástroji dochází ke značnému zvýšení zájmu žáků o výuku.

#### **Tvorba digitálních příběhů:**

1. vyvolává zájem a chuť do práce
2. podporuje kreativitu a umělecké cítění
3. posiluje literární a počítačovou gramotnost
4. rozšiřuje slovní zásobu
5. umožňuje uplatnit různé druhy nadání
6. povzbuzuje k řešení problémů
7. usnadňuje akceptování rozdílností
8. rozvíjí představitost
9. pěstuje týmového ducha
10. zvyšuje sebevědomí

Jedná se o skutečně autentickou činnost, která má celou řadu výukových efektů (viz rámeček).

### Základní principy:

- **Vizuální sdělení** má větší vypovídací hodnotu než jen zvukové nebo čistě textové.
- Digitální příběhy určené veřejnosti by měly mít **univerzální námět** jako např. úspěch či neúspěch, překonávání překážek apod. Každý si pak může snáze najít k tématu osobní vztah.
- Digitální příběhy jsou **osobní** a dávají studentům možnost **sebeprosazení** v dnešním mediálně a informačně bohatém světě.
- Není nutné zveřejňovat **žádné bližší osobní údaje!**
- Digitální příběhy mají **velký výukový potenciál** a dávají smysl vlastní tvorbě.
- Nejlepší digitální příběhy vycházejí z kvalitních **textových předloh**.
- Vyprávění digitálních příběhů patří k výukovým metodám, jež lze uplatnit **na všech stupních škol** od mateřských až po vysoké.
- **Každé dítě má o čem vyprávět!** Potřebuje jen povzbuzení a pomoc.

### O čem vyprávět?

Velmi pozitivní vliv na vývoj dítěte má možnost seznamovat se s příběhy vrstevníků a porovnávat je se svými vlastními. Na první pohled nás asi napadne, že prvotním popudem k tvorbě příběhů může být například mezinárodní projekt (např. eTwinning nebo Comenius), v němž je cílem bližší seznámení účastníků. Začít se dá ale i bez vnějšího popudu prostě proto, že máme zájem něco sdělovat. Zde je pár skutečných příkladů z praxe ukazujících, co může být obsahem takové školní činnosti:

- Žák, který při výuce málo mluvil, připravil digitální příběh o tom, proč nerad mluví. Popisuje v něm, že si vždycky přál komunikovat s okolím, jak mu nikdo nerozuměl a byl osamělý. Musel si proto vybudovat novou identitu na internetu. Zde našel pár opravdových přátel. Někdy je velkým překvapením, co vše se takto můžeme dozvědět od žáka, který jinak nemá, co by řekl.
- Žák s vadou řeči dokázal prostřednictvím digitálního záznamu svého hlasu vytvořit bezvadnou prezentaci a kompenzovat tak svůj hendikep.
- Žák, který trpí autizmem, vytvořil velice hezkou prezentaci o svém koníčku.
- Žáku odloučenému od svého sourozence se podařilo navázat s ním kontakt prostřednictvím svého digitálního vyprávění.
- Jiný žák vyprávěl o významu svých dětských kreseb, jež vyjadřovaly jeho přání a dokumentovaly tak, čeho chce v životě dosáhnout.
- A mnoho dalších námětů — první láska, smrt blízkého člověka, vlastní oběť, osobní úspěch, zajímavé místo, překonání překážky, důležitá událost, vztah k rodičům či prarodičům apod.

### Jak publikovat?

Dnes není problém publikovat příběh na internetu tak, aby si ho mohl kdokoli přečíst, slyšet nebo vidět. Obzvláště plodní jedinci si zakládají osobní blogy, kde v textové podobě zveřejňují své každodenní postřehy. Takový **blog** (třeba na [Bloguj.cz](http://Bloguj.cz) nebo na [Sblog.cz](http://Sblog.cz)) si pro společné publikování žákovských prací může klidně zřídit celá třída.

Blog je však čistě textová záležitost. Budete-li chtít pracovat se zvukem, je asi nejlepší se vydat cestou **podcastingu** (viz článek [Do škol přichází podcasting](#)). Technicky zdatní jedinci se nejspíše pustí do výroby vlastního RSS scriptu ale není to nutné. Máte-li pro publikaci MP3 záznamů k dispozici vlastní server, stačí použít některou ze služeb, jež

script vyrobí za vás (např. [Poderator](#)). Jsou-li předchozí volby pro vás příliš složité, asi dáte přednost takové službě, která za vás udělá úplně vše. Pak je pro vás asi nejvhodnější [PodOmatic](#). Podcasting je momentálně díky možnosti přehrávat záznamy na MP3 přehrávačích velmi oblíbenou záležitostí. Další doplňkové informace o něm najdete v článku ze Zajímavostí Učitelského spomocníka [Jak na úspěšný školní podcast](#).

Vrcholnou technikou je vyprávění příběhů s obrazovým doprovodem. V nejjednodušší podobě lze použít i formu běžné prezentace. Většina z nás něco takového asi bez problémů zvládne. Jenže to není ono. Ideální je se co nejvíce přiblížit profesionálně zpracovanému videu. Dnes má skoro každá škola digitální kameru, ale většinou jen někteří specialisté umí natočený materiál zpracovávat na profesionální úrovni. Je pravdou, že při troše snahy může základy práce s takovým nástrojem jako je *Movie Maker*, jež je běžnou součástí Windows XP, zvládnout každý technicky nadaný jedinec. Jsou však ještě jednodušší nástroje. Dokonce i takové, jejichž ovládání se může naučit třeba i učitelka 1. stupně 5 let před důchodem. Jestli nevěříte, zkuste třeba [Photo Story](#). Na důkaz příkládám ukázkou [Rekonstrukce chalupy](#), jež je mým prvním a zatím jediným pokusem využívajícím tohoto nástroje k vytvoření osobního příběhu v podobě videa. Závěrem jen připomínám, že publikovat zvuk i video na libovolném WWW serveru je snadno možné prostě tak, že ho na něj umístíte a, stejně jako v případě mé ukázky, se na něj prostě odkudkoli odkážete.

Dnešní děti mají mnoho možností, jak publikovat a komunikovat. A také je využívají. Nezávisle na tom, jaké medium používají, důležité je, aby měly co říci. Hlavně v tom potřebují pomoc. Digitální vyprávění příběhů je vynikající metodou, jak dát využití internetu vyšší smysl. Zařazení této činnosti do výuky přispívá k výchově jedinců celoživotně se vzdělávajících a navíc i celoživotně komunikujících.

### **Další vybrané odkazy:**

[Center for Reflective Community Practice](#) – pracoviště MIT využívající vyprávění příběhů ve svých projektech zabývajících se budováním občanské společnosti

[Center for Digital Storytelling](#) – kalifornské centrum zabývající se problematikou též teoreticky

[School Shoebox Stories](#) – skvělý projekt BBC Wales, v němž učitelé a žáci vyprávějí, co našli doma uložené ve starých krabicích od bot

[StreetSide Stories](#) – známý projekt na podporu znevýhodněných dětí ze škol v San Franciscu založený na vyprávění příběhů

[DigitalStories](#) – portál zabývající se podporou výukového využití vyprávění příběhů

[Learning2Go](#) – služba britského Wolverhampton City Learning Centre na podporu školních blogů a podcastů s mnoha příklady použití

[Digitales](#) – Web Bernajeana Portera, specialisty na výuku a propagaci výukového využití digitálních příběhů

[PapaJohn](#) – komplexní pomoc s využíváním softwarových nástrojů použitelných při vyprávění příběhů

[Once Upon a Blog](#) – zvukovými příběhy obohacený blog druháků z Irska a Malty, který získal letos první cenu v soutěži eTwinning Awards

[Podcast de radios scolaires](#) – školní rozhlas oceněný v rámci EUN eLearning Awards 2006

*zdroje:* David S. Jakes - [The Fundamentals of Digital Storytelling](#), *The Competitive Voice*, June 06, 2006

David S. Jakes - [Making Case for Digital Storytelling](#), *Techlearning.com*, December 1, 2005

Heidi Bendt, Sherri Bowe - [Enriching high school English through Storytelling](#), *GCNET.net*, February 2000

Stephen Denning - [Storytelling: The art of the springboard story](#), *Creatingthe21stcentury.org*, 2000

Robin Mello - [The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences Children's Relationships in Classrooms](#), *International Journal of Education & the Arts*, Volume 2 Number 1, February 2001

Chris King - [What Makes a Good Story?](#), *CreativeKeys.net*

Bořivoj Brdička - [Vzdělávání a internet 2. generace](#), *Česká škola.cz*, 6.12.2006

Bořivoj Brdička - [Jak na úspěšný školní podcast](#), *Spomocník.cz*, 27.3.2007